

**APLICANDO EL CONCEPTO DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN PARA
INVESTIGAR DESDE LA CIENCIA DE LA COMUNICACIÓN. DOS POSIBLES
VÍAS: DISEÑANDO HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN Y
METODOLOGÍA DE DISEÑO. EJEMPLO: BRAINFLOWING**

Gloria Gómez-Diago
Universidad Rey Juan Carlos
gloriagdiago@gmail.com

Resumen

El concepto de diseño aplicado a la comunicación suele referirse a un producto o a una acción comunicativa acabada pero también podemos aplicar este concepto para integrar una perspectiva que hace más hincapié en la actividad de diseño que existe en el acto comunicativo. Considerar la comunicación como algo que es diseñado, posibilita visualizar y hacer efectivo investigar el mundo social desde el punto de vista de la comunicación. En este sentido, la relación entre la interacción y la comunicación; que es un asunto de interés para la Teoría de la Comunicación, también lo es para el diseño. Desde la perspectiva del diseño, es evidente la preocupación por estructurar, modelar y condicionar el discurso comunicativo; situándose los problemas de comunicación, entre los compromisos normativos de lo que la comunicación debería ser y entre el presunto estado empírico de lo que la comunicación es. Entre ambas realidades se sitúa la transcendencia de la Investigación desde la Ciencia de la Comunicación para contribuir al desarrollo y a la mejora de los procesos y acciones comunicativas realizados por diferentes sectores sociales con diversas finalidades; como puede ser la gestión de grupos de trabajo, la realización de campañas relacionadas con la salud, el diseño de un sitio web, etcétera.

El objetivo de esta comunicación es proponer y demostrar la utilidad de aplicar el concepto de "diseño de comunicación" como vía para realizar investigar desde la ciencia de la comunicación. Para ello, ejemplificamos dos de las posibilidades que Aakhus (2007) identifica para investigar aplicando el concepto de diseño de comunicación: 1. Diseñar herramientas de comunicación, 2. Desarrollar metodologías de diseño.

En este sentido, explicaremos el proceso de diseño y de creación seguido para elaborar una herramienta, llamada *Brainflowing*, que permite realizar *brainstorming* en el Mundo Virtual Second Life® y transferir por *e-mail*, fuera del mundo virtual, los resultados obtenidos a cualquier aplicación informática. La creación de dicha herramienta implicó un estudio sistemático de las características y posibilidades de estos entornos virtuales; a través del que trazamos una metodología para su diseño; que se basó en aprovechar las posibilidades de estas plataformas; permitiéndonos realizar acciones como proporcionársela a diferentes usuarios para evaluar no sólo su facilidad de uso sino para analizar sus diversas aplicaciones en el entorno virtual; y detectar posibles carencias y/o posibilidades de desarrollo.

Investigar la Comunicación hoy **Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas**

Palabras clave: ciencia de la comunicación, diseño de la comunicación, metodología, mundos virtuales, Second life®.

1. Aplicando el Concepto de Diseño de la Comunicación. Consecuencias Metodológicas y Epistemológicas. Del Objeto de Estudio a la Perspectiva de la Comunicación

Investigar desde la Ciencia de la Comunicación o desde una perspectiva comunicativa implica interesarse en la construcción de los contextos de interacción en los que se desarrolla el acto comunicativo. Desde esta perspectiva, la Ciencia de la Comunicación proporciona un enfoque que es de ayuda para otras ciencias.

El diseño es un concepto que tiene que ver con la comunicación. El diseño puede ser entendido como un proceso que se inicia cuando se intenta establecer una acción comunicativa y el diseño también puede entenderse como un producto final que es el resultado de una acción o actividad comunicativa.

Aplicando el concepto de diseño de la comunicación, podemos entender la comunicación como una actividad que se basa en la selección de elementos, recursos y utilizarlos para crear un producto de la acción comunicativa, o el contexto.

Desde este punto de vista, somos conscientes de cómo, en función del entorno, de las tecnologías utilizadas, del lenguaje utilizado, etcétera; podemos utilizar algunos "elementos" u otros para lograr acciones concretas. Estos "elementos" pueden referirse tanto a acciones que se pueden realizar como a recursos tecnológicos y mediante su identificación podemos conocer con más detalle, profundidad, los diferentes entornos, o plataformas; los diferentes contextos comunicativos y localizar las diferentes acciones que se pueden realizar para alcanzar diversos objetivos.

El tipo de conocimiento que ofrece desde esta perspectiva se basa principalmente en la experiencia en el desarrollo de acciones de comunicación y/o en el estudio de productos de comunicación, como pueden ser los sitios web. Como ejemplo, desde la ciencia de la comunicación; y para ir más allá de la perspectiva que evalúa productos comunicativos como los sitios web estableciendo las categorías de: Tecnología, Contenido y Diseño, se identificaron y analizaron los criterios que utilizaban cincuenta festivales y los criterios aplicados por más de un centenar de bibliotecas norteamericanas para determinar la calidad de un sitio web para luego (2004.a) aplicando la técnica de *card sorting*, identificar los diferentes niveles comunicativos involucrados en un sitio web (1. Legalidad, 2. Acceso y visibilidad, 3. Composición, 4. Adecuación Integración e Innovación, 5. y eficacia) y proponer 10 criterios para evaluar la calidad comunicativa o la capacidad de comunicación de un sitio web: (1) Buscabilidad, (2) Accesibilidad (3), Identidad (4), Credibilidad, (5) Cobertura, (6) Novedad, (7) Lectura, (8) Manipulación, (9) Acción y (10) Recursos e identificar y definir los criterios más relevantes para evaluar la calidad informativa de un sitio web o su capacidad para informar: (1) Credibilidad, (2) Cobertura, (3) Novedad (Gómez-Diago, 2004. b, 2005)

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

Investigar desde la Ciencia de la Comunicación aplicando el concepto de Diseño implica el desarrollo de investigación aplicada, tanto teórica como práctica pues tanto la identificación y/o estudio de elementos, de los recursos, de las opciones disponibles para diseñar una acción comunicativa como su aplicación para diseñar una herramienta o un contexto de interacción diferente son trabajos que ofrecen vías prácticas para posteriores desarrollos y o aplicaciones.

Desde un nivel epistemológico, aplicar el concepto de diseño de la comunicación, implica abordar el estudio de las teorías de la comunicación como opciones disponibles para ser aplicadas y/o desarrolladas. Desde esta perspectiva, agrupamos (Gómez-Diago, 2010.a) las ocho áreas que Saperas (1998:54) identificó como áreas de objeto de estudio de la teoría de la comunicación en tres categorías, localizando aquellas áreas que, según su enunciado, posibilitan investigar aplicando el concepto de diseño de comunicación.

Figura 1. Categorización de las ocho áreas objeto de estudio de la Teoría de la Comunicación propuestas por Saperas (1998:54) en tres posibles objetivos de una investigación desde la Comunicación



Estas áreas del objeto de estudio de la comunicación plantean problemas por dos motivos. En primer lugar, ignoran a internet, así como la profunda transformación que ha generado en los últimos años en los que se refiere al rol de los ciudadanos; que no son sólo consumidores pasivos de la información que se presenta bajo esa categoría en

Investigar la Comunicación hoy **Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas**

los medios tradicionales; sino que son usuarios que crean contenido y que forman parte de una Cibercultura; que es visible a través de la colaboración, de las redes sociales, de la computación de nube, de los marcadores sociales, etcétera; rutinas que motivan la participación y la empatía, que generan vínculos y que provocan que las experiencias en el Ciberespacio influyan en la manera en la que pensamos, en la que formamos comunidades y nuestras identidades (Lévy, 2001:14), así como influyen en la evolución de conceptos como el de género (Gómez-Diago, 2012.a)

En segundo lugar, y más importante, éstas áreas objeto de estudio de la comunicación no contienen en su planteamiento componentes que las conviertan más propias de ser objeto de estudio de la comunicación que de otra ciencia, como puede ser la sociología, o la psicología. De las ocho áreas planteadas, las cuatro cuyos enunciados integran; de alguna manera, una perspectiva comunicativa son: (1) El proceso simbólico de la comunicación, (2) La mediación social, (3) La estructura del sistema comunicativo y (4) La producción y el consumo de cultura a través de la comunicación de masas. Pero de todas formas, son áreas que se han definido como propias del campo de estudio de la teoría de la comunicación del mismo modo que se podrían haber definido como propias del campo de estudio de la Sociología.

Ni los campos de estudio ni los métodos utilizados en la investigación en comunicación son exclusivos de la ciencia de la comunicación. Tampoco usar métodos científicos en comunicación, significa desarrollar conocimiento científico acerca de la comunicación (Pavitt, 2001, en Capella & C.Hornik, 2010)

Consideramos que aplicar el concepto de diseño de comunicación posibilita investigar desde la ciencia de la comunicación, aportando una perspectiva diferenciadora que genere conocimiento valioso para otras ciencias; pues no se trata tanto de “colonizar objetos de estudio” como de identificar perspectivas en las que la Ciencia de la Comunicación puede aportar algo a la sociedad y vaya más allá de generar documentos que sirven como correspondencia entre investigadores.

En este sentido, Hetch (2010:56) explica que la carencia de una perspectiva comunicativa y el centrarse exclusivamente en la información, despreocupándose de cómo el mensaje toma forma y de cómo es compartido, conlleva el fracaso en el diseño de campañas comunicativas relacionadas con la salud.

A continuación, ejemplificamos dos de las vías que Aakhus (2007) identifica para investigar aplicando el concepto de diseño de comunicación: 1. Diseñar herramientas de comunicación, 2. Desarrollar metodología de diseño.

Para ello explicamos el proceso de trabajo de diseño de una herramienta para hacer brainstorming en el mundo virtual. Dado que este Mundo Virtual tiene características y ofrece posibilidades que no son accesibles en el Mundo Físico, el diseño de la herramienta implicó también; y de manera paralela; el diseño de una metodología para su diseño que aprovechó las posibilidades que ofrecen estos entornos virtuales para detectar nuevas posibilidades de la herramienta, evaluar su uso, etcétera.

Investigar la Comunicación hoy **Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas**

2. Aproximación a los mundos virtuales

Estos entornos funcionan como espacio y como flujo de comunicación (Gómez-Diago, 2010) Aunque estas dimensiones funcionan fusionadas, diferenciarlas permite obtener una comprensión de estos entornos y de los tipos de comunicación que pueden desarrollarse en ellos. Analizándolos como espacios, somos conscientes de su idoneidad para celebrar reuniones virtuales y para compartir contenidos a través del diseño de objetos. Cuando los identificamos como flujos de comunicación, somos conscientes de las posibilidades que proporcionan para comunicarse con otros usuarios de manera sincrónica y asincrónica, usando texto voz, o incluso compartiendo objetos. El trabajo aquí expresado se desarrolló en el Mundo Virtual Second Life®, plataforma virtual que es usada de muy diversas maneras y con múltiples fines que abarcan el desarrollo de actividades de enseñanza/aprendizaje, la celebración de reuniones virtuales, o su uso como contexto para la investigación social a través de la utilización de grupos de discusión (Rigaux-Bricmont., Guillaume, Khaoula: 2009, Herver, El Kamel, Rigaux-Bricmont: 2010)

Señalamos la existencia de plataformas de Mundos Virtuales Virtuales realizados con Opensim, un software de código abierto como OSgrid (<http://www.osgrid.org/#>) o Reaction Grid. Hay también otras plataformas de open source como realXtend (<http://www.realxtend.org/>), OpenWonderland (<http://openwonderland.org/>) or Open Cobalt (<http://www.opencobalt.org/>) Además hay que destacar el surgimiento de herramientas enfocadas a lograr una fusión entre diferentes mundos virtuales. Un ejemplo de ello es el Visor Imprudence Viewer (<http://wiki.kokuaviewer.org/wiki/Imprudence:Downloads>), a través del que los usuarios pueden acceder a quince mundos virtuales y exportar e importar contenidos entre ellos.

Estas tecnologías están evolucionando tan rápidamente que podemos intuir que lo seguirán haciendo para responder a las necesidades y demandas de los usuarios. Destacan los continuos esfuerzos por vincular estos entornos, que son materializados en la posibilidad de utilizar el mismo nombre de avatar en diferentes plataformas, en la referida posibilidad de transportar ítems de unas a otras, y en la posibilidad de ser “teletransportado” entre diferentes plataformas, que puede hacerse a través del Hypergrid Protocol (http://opensimulator.org/wiki/Hypergrid_Protocol_10=)

2.1 Diseñando una herramienta de comunicación en el Mundo Virtual Second Life®: *Brainflowing*

Como expresamos, la celebración de reuniones virtuales es uno de los usos más convencionales de los Mundos Virtuales debido a la destacada posibilidad que ofrecen estos entornos para reunir en un mismo contexto de interacción a personas que se ubican en lugares geográficos muy separados. El estado de presencia generado en estos entornos; a través de la representación por los avatares, provoca que los usuarios

Investigar la Comunicación hoy Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

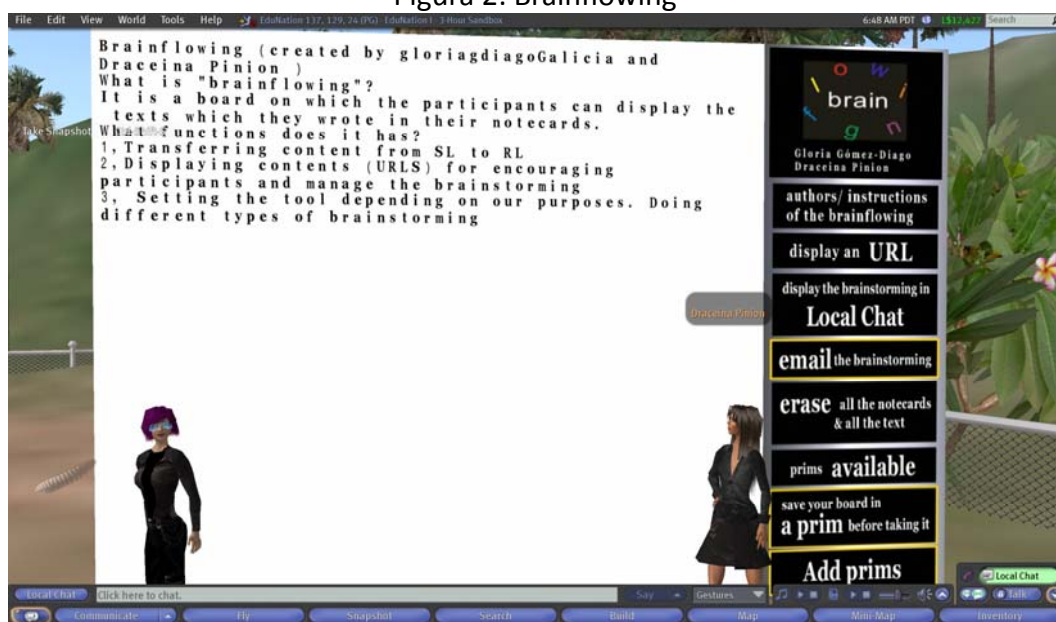
perciban las acciones vividas en estos entornos como si no fuesen experiencias mediadas, y considerando esta experiencia como directa (Grigorovici, 2003).

Si bien estos entornos ofrecen muchas posibilidades, uno de los inconvenientes es, como sucede en todas las plataformas virtuales planteadas para el desarrollo de una interacción entre varias personas orientada a un fin común, que esta manera de trabajar implica, según Walther & Bunz (2005:829) lidiar con circunstancias como el hecho de que los participantes no conocen los factores contextuales de los otros participantes, provocando malentendidos y atribuciones de conductas inapropiadas. Es por ello que en estos entornos es fundamental diseñar herramientas que ayuden a crear contextos de interacción orientados a nuestros propósitos (Gómez-Diago & Mochizuki, 2012. b)

Considerando las oportunidades de estos entornos para realizar brainstorming y, después de haber analizado diferentes herramientas disponibles en Second Life® para realizar esta actividad; gracias a la existencia de lugares específicos en los que hay herramientas con fines educativos, comunicativos, investigadores, etcétera; Gómez-Diago y Mochizuki identificaron las que serían las necesidades que resolvería la herramienta, que diseñaron y crearon.

Se trata de una pizarra/encerado sobre la que los avatares colocan una especie de documentos de texto llamados *notecard* y en los cuales han escrito previamente sus aportaciones. Las aportaciones de cada uno de los avatares se muestran de manera automática en el encerado y, para facilitar la exportación de los resultados obtenidos de la discusión, pulsando un botón; es posible enviar todo el contenido del encerado a una cuenta de correo electrónico, e-mail. Para facilitar el seguimiento de los participantes, también es posible mostrar todo el contenido en el *Local Chat*, que es el canal en el que se muestran la conversación entre los participantes.

Figura 2: Brainflowing



Investigar la Comunicación hoy **Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas**

2.2 Integrando los usos que otros hacen de la herramienta: hacer investigación social, enseñar un idioma, preparar a futuros profesores.

Se regaló la herramienta a diferentes usuarios para que transmitiesen sus opiniones. Gracias a este sistema de evaluación del *Brainflowing*, y recibiendo las necesidades y los diferentes usos que se hacían de la herramienta, se incorporó la función de anonimato, que implica que sólo el moderador de la sesión conoce a quién corresponde cada uno de los textos mostrados en el encerado. Hay una resistencia común a expresar lo que pensamos. *Brainflowing* permite a los participantes hacer *brainstorming* de manera anónima. Ésto significa que los usuarios pueden expresar sus ideas libremente, sin miedo a enojar a otros, sin miedo al ridículo, etcétera, reforzando el sentimiento de pertenecer a un propósito colectivo, a un intercambio de ideas realizado para lograr un objetivo colectivo previamente definido; siguiendo las pautas que (Osborn 1953: 300–301), creador del término *brainstorming*, identificó para su correcto desarrollo:" (1) criticism is ruled out, (2) freewheeling is welcomed, (3) quantity is wanted, and (4) synthesis and improvement are sought"

Esta función resultó muy útil para los miembros de Grupo de Investigación sobre el Potencial Académico de Second Life®, dirigido por el Profesor Dr. Rigaux-Bricmont, (Twilight Rhode avatar), de la Universidad Laval, en Quebec y para Ursula Marbach, propietaria de una escuela de alemán en Second Life® en la que se usó el *brainflowing* para enseñar a los alumnos el uso del alemán, utilizando la herramienta como medio para que construyesen historias en grupo. Dado que el *brainflowing* permite participar en el *brainstorming* de una forma anónima, los alumnos escribían sin temor a equivocarse y las correcciones se efectuaban de forma general.

Estudiantes de magisterio de toda Europa trabajaron en un curso introductorio para prepararse en la enseñanza en el Sector de Aprendizaje Permanente, impartido por Cornwall College usando moodle, skype, twitter, PBWiki y Second Life®. La coordinadora del curso Rebecca Ferriday y su grupo usaron la herramienta para discutir y organizar las estrategias para manejar el comportamiento en una clase, aplicándola para organizar las ideas y para escribir un sumario acerca de la creación y gestión de reglas en el aula.

2.3 Participando en Congresos Internacionales celebrados en Second Life® e impartiendo charlas y organizando *brainstorming*

La participación en estos eventos proporcionó una oportunidad única no sólo para dar a conocer la herramienta sino para detectar posibles necesidades como que integrase caracteres para poder utilizarla en diferentes idiomas. Es posible utilizarla en Alemán, Español, Inglés, Japonés, e Italiano.

Brainflowing participó no sólo en conferencias que utilizan el mundo virtual de diferentes maneras. SLACTIONS. International Conference: Life, Imagination and Work Using Metaverse Platforms, es un Congreso que se desarrolla en Second Life® pero que

Investigar la Comunicación hoy Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

se retransmite en directo en diferentes Universidades, en lugares físicos. Virtual World Best Practices in Education (VWBPE) que se desarrolla íntegramente en Second Life®. *Brainflowing* estuvo en Metaversos 2011. III Congreso sobre Metaversos, Web 3D y Redes Sociales en Mundos Virtuales, que es un Congreso que se desarrolla en el Mundo Físico y que retransmite en directo en Second Life® el evento. La presentación del *Brainflowing* se hizo en el Mundo Virtual y se retransmitió en vivo en el Palacio de Congresos de Mallorca, que fue donde se celebró.

Figura 3: Presentación de Brainflowing en Virtual Worlds Best Practices Conference



Figura 4: Ensayando el workshop en Metaversos 2011. III Congreso sobre Metaversos, Web 3D



Investigar la Comunicación hoy Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

También participó en SL Languages. The Conference for Language Education at Virtual Worlds , que se celebra íntegramente en el Mundo Virtual Second Life en el contexto de el Proyecto AVALON (*Access to Virtual and Action Learning live ONLINE*) , un proyecto financiado por la Comisión Europea que estuvo centrado en identificar aplicaciones de los mundos virtuales para la enseñanza/aprendizaje de idiomas.

Por último, en el lugar que ISTE®. International Society for Technology in Education dispone en Second Life®, se realizó un brainstorming con profesionales del mundo de la educación acerca de las alternativas de *open source* a Second Life®.

3. Conclusiones

Investigar desde la Ciencia de la Comunicación ofrece ilimitadas posibilidades para contribuir al desarrollo de contextos de interacción, de fórmulas comunicativas, de procedimientos que faciliten tareas a diferentes sectores profesionales y sociales y a diferentes ciudadanos. Más que centrarnos en objetos de estudio, se trata de aplicar una perspectiva comunicativa cuando investigamos.

En el caso expresado se comprueba que el diseño de la herramienta brainflowing estuvo vinculado al diseño de una metodología para su creación. Es por ello que articulamos este ejemplo, por la oportunidad que ofrece de comprender la eficacia de hablar de “diseño de comunicación” pues integramos no sólo el producto o acción, la comunicación, sino su conceptualización, y de esta manera, podemos visualizar qué significa investigar desde la comunicación.

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

4. Referencias bibliográficas

AAKHUS, Mark (2007) Communication as Design *Communication Monographs*. Vol. 74, No. 1, March 2007, pp. 112-117.

CAPELLA and HORNIK, C. (2010) The importance of Communication Science in Addressing Core Problems in Public Health. In Carbaugh & Buzzanell (Eds.) *Distinctive Qualities in Communication Research* (pp.73-86) New York and London: Routledge Taylor & Francis Group.

GIGOROVICI, D. (2003) Persuasive Effects of Presence in Immersive Virtual Environment', en *Being There: Concepts, effects and measurement of user presence in synthetic environments*, G. Riva, F. Davide, W.A IJsselsteijn (Eds.) , Amsterdam, The Netherlands: los Press. http://www.neurovr.org/emerging/book4/4_13GRIGOR.PDF

GOMEZ-DIAGO, G (2012.a) Cyberspace and Cyberculture. En Kosut, M. & Golson, J. Geoffrey (Eds). *Encyclopedia of Gender in Media*. SAGE reference publication.

GÓMEZ-DIAGO, G. & MOCHIZUKI, A. (2012.b) The importance of using devices designed for achieving specific objectives in Virtual Environments. Exemplification by introducing tools which can be applied for improving three issues involved in the Learning Process of a language. SLACTIONS 2010. International Conference: Life, Imagination and work using metaverse platforms. Proceedings. (de. Keeling, K. et al.) Manchester, UK: Manchester Business School

GÓMEZ-DIAGO, G. (2010a). Triangulación Metodológica. Paradigma para Investigar desde la Ciencia de la Comunicación. Razón y Palabra, Proyecto Internet del ITESM Campus Estado de México.71, Artículo disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/GomezDiago_corr_72.pdf

GÓMEZ-DIAGO, G. (2010b) Brainflowing, Virtual/Physical Space and the flow of communication An explanatory approach to the metaverse through a tool designed for brainstorming'/ Metaverse Creativity 1:1, pp. 49-65, DOI: 10.1386/mvcr.1.1.51_1 Artículo disponible en: <http://www.intellectbooks.co.uk/journals/view-issue,id=1887/>

GÓMEZ-DIAGO, G. (2004a) Información en Internet: De sustantivo a adjetivo. Propuesta de criterios extraídos de "checklists" para evaluar la calidad informativa en documentos web. Actas del Congreso Cara Novos Espazos Xornalísticos. En Otero, M.L et al. (Ed.) Nuevos Espacios para el Periodismo (pp. 226-279) Servizo de Publicacións e Intercambio Científico. Universidade de Santiago de Compostela, ISBN: 84-9750-393-7. Texto disponible en: <http://goo.gl/PKldG>

GÓMEZ-DIAGO, G. (2005). Tres criterios para evaluar la calidad informativa en Internet: Credibilidad, cobertura, novedad. *Global Media Journal*, ISSN: 1550-7521. Artículo disponible en: http://gmje.mty.itesm.mx/articulos4/gomez_g.html

Investigar la Comunicación hoy
Revisión de políticas científicas y aportaciones metodológicas

GÓMEZ-DIAGO, G. (2004.b). Una Perspectiva Evaluadora de Documentos Web desde la Ciencia de la Comunicación. *Razón y Palabra*, 40. ISSN: 1605-4806. Artículo disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n40/ggomez.html>

HERVER, G.; EL KAMEL, L.; RIGAUX-BRICMONT, B. (2010) Entretien de groupe dans Second Life®, *Recherchers Qualitative*, 29:1. Retrieved from: [http://www.recherche-qualitative.qc.ca/numero29\(1\)/RQ_Hervet_al.pdf](http://www.recherche-qualitative.qc.ca/numero29(1)/RQ_Hervet_al.pdf)

HETCH, M.L (2010) The promise of communication in large-scale, community based research. en Carbaugh & Buzzanell (Eds.) *Distinctive Qualities in Communication Research* (pp.53-72) New York and London: Routledge Taylor & Francis Group. N. Lévy, Pierre. *Cyberculture*. University of Minnesota Press, 2001

OSBORN, A. F. (1953) *Applied Imagination. Principles and procedures of creative thinking*, NY: Charles Scribner's sons.

RIGAUX-BRICMONT, N.; KHAOULA, G. (2009) Conducting research in virtual worlds IV Congress of Cybersociety 2009, November 2010. http://www.cibersociedad.net/congres2009/actes/html/com_conducting-research-in-virtual-worlds_432.html

SAPERAS, E. (1998) *Manual Básico de Teoría de la Comunicación*. Barcelona: Editorial Cisma.

WALTER, J. B and BUNZ, U. (2005). "The Rules of Virtual Groups. Trust, Linking and Performance in Computer Mediated Communication". International Communication Association, http://bunz.comm.fsu.edu/JoC2005_55_4_virtual.pdf.

**APPLYING THE COMMUNICATION DESIGN CONCEPTO TO RESEARCH
FROM THE COMMUNICATION SCIENCE. TWO POSSIBLE WAYS:
DESIGNING COMMUNICATION TOOLS AND DESIGN METHODOLOGY.
EXAMPLE: BRAINFLOWING**

Gloria Gómez-Diago
Universidad Rey Juan Carlos
gloriagdiago@gmail.com

Abstract

The design concept of communication commonly refers to a product or a communicative action completed but we can also apply this concept to integrate an approach that places more emphasis on the design activity existing in the communicative act. If we approach communication as something that is designed, we are using the design concept in a way that allows us to investigate the social world from the point of view of communication. In this way, the relationship between interaction and communication, that is a matter of interest to the Theory of Communication, and also for the design. From a design perspective, it is clear the concern for structuring, shaping and conditioning the communicative discourse. The communication problems are set between the normative commitments that it should be and between the alleged empirical state of what communication is. Between these realities it is set the importance of the Research from Communication; to contribute to the development and improvement of processes and communicative actions performed for various purposes by different social sectors, such as managing work groups, performing health-related campaigns, designing a website, etcetera.

The aim of this paper is to propose and demonstrate the suitability of applying the concept of "communication design" as a way to conduct applied research from the science of communication. To do this, we exemplify two of the possibilities identified by Aakhus (2007) to investigate, using the concept of communication design: 1. Design communication tools, 2. Develop design methodologies.

We will explain the process of design and creation followed to develop a device called brainflowing, which allows users to brainstorm on the virtual world Second Life® and transfer outside the metaverse, by e-mail, the outcomes obtained. The creation of this tool involved a systematic study of the features and capabilities of these virtual environments, whereby we built a design methodology based on harnessing the potential of these platforms and thereby, which implied the achievement of actions such as providing the device to different users to study not just its usability but also the different uses of the tool and to detect possible deficiencies and / or development opportunities.

Keywords: communication design, communication science, methodology, virtual worlds, Second Life®.